

ÚNIKOVÉ PŘÍBĚHY

# POTOMCI LESA

Pravidla

Odkaz na aplikaci:



## O hře

Únikové příběhy: Potomci lesa je karetní hra pro 1 až 4 hráče, inspirovaná únikovými místnostmi. Kromě řešení hádanek je v této hře kladen velký důraz na příběh, který budete svými rozhodnutími ovlivňovat. Čeká na vás celá řada hádanek, k jejichž vyřešení budete potřebovat především bystré hlavy a nějaký papír a tužku. Způsob, jakým hádanky vyřešíte, bude navíc ovlivňovat kosatý příběh prolínající se celou hrou.

## Obsah hry

- 36 akčních žetonů
- 16 karet lokací
- 187 herních karet
- 1 mapa
- 8 karet odpočinku
- 4 pomocné karty
- 8 karet soustředění
- 3 knihy příběhů
- 1 pravidla hry

Jestliže jste hráli předchozí hru ze série Únikových příběhů, nemusíte číst celá pravidla. Přečtěte si pouze kapitulu *Rozdílly proti předchozí hře* na konci těchto pravidel, kde najdete popis všech změn oproti první starší hře ze série.

## Příprava hry

**Pozor!** Při přípravě hry se nedívejte na přední strany karet (strany s texty a obrázky).

- 1 Zvolte kapitolu, kterou chcete hrát.  
**Důležité!** Nezáleží, kolik času uplyne mezi hraním jednotlivých kapitol, ale je podstatné, abyste je odehráli v tomto pořadí:
  - Prolog a kapitola 1 z Knihy příběhů 1.
  - Kapitola 2 z Knihy příběhů 2.
  - Epilog z Knihy příběhů 3.
- 2 V dosahu všech hráčů připravte následující:
  - A Akční žetony.
  - B Herní karty v sestupném pořadí (od karty K-001 nvrchu po kartu K-187 vespod).
  - C Karty **odpočinku** a **soustředění** do samostatných balíčků v sestupném pořadí takto:
    - Prolog: karty 0-0 a S-0.
    - Kapitola 1: karty 0-10 až 0-12 a karty S-10 až S-12.
    - Kapitola 2: karty 0-20 až 0-22 a karty S-20 až S-22.
    - Epilog: karty 0-30 a S-30.
  - D Karty **lokací** v sestupném pořadí (od L-01 nvrchu po L-16 vespod).
  - E Všechny karty bez symbolu hádanky, které vám zůstaly na konci předchozí kapitoly a nedostali jste pokyn k jejich odstranění. Při přípravě první hry tedy nebudete mít žádné karty.  
**Důležité!** Nikdy neodstraňujte získané karty, ani na konci kapitoly, pokud vás k tomu hra nevyzve.
  - F **Knihu příběhů** pro zvolenou kapitolu.
- 3 Připravte si mobilní zařízení nebo počítač, abyste mohli ověřovat odpovědi na hádanky (více o aplikaci najdete na straně 6).



**Důležité!** Výrobě každé kopie této hry je věnována nejvyšší péče. Chyba se ale přesto může stát. Během přípravy hry si proto zkontrolujte, zda vám nechybí některá z karet, což by vám mohlo pokazit herní zážitek. I při kontrole se však dívejte pouze na zadní strany karet. V případě chybějící nebo poškozené karty nebo jiného komponentu nás kontaktujte na adrese reklama@rexy.cz.

## Cíl hry

Únikové příběhy: Potomci lesa je kooperativní hra. To znamená, že hráči se budou rozhodovat společně. Pokud nehrajete sám nebo sama, tak se vždy domlouvejte s ostatními hráči a řešte hádanky společně. Na vašich rozhodnutích závisí, jak se bude příběh odvíjet a jak skončí, a na každém rozhodnutí opravdu záleží.

Hru Únikové příběhy: Potomci lesa nemůžete prohrát. Každé vaše rozhodnutí však ovlivní, jak příběh skončí. Ať už příběh skončí dobře, nebo špatně, vždy bude záviset na vašich rozhodnutích.

## Průběh hry

Herní doba se může zásadně lišit v závislosti na vaší herní skupině a je závislá na rychlosti řešení hádanek a na způsobu, jakým se bude odvíjet příběh.

Hru můžete odehrát během jednoho sezení, ale my doporučujeme, abyste si po kapitole 1 udělali přestávku. Epilog je mnohem kratší a můžete jej začít hrát ihned po kapitole 2.

Přečtěte si úvod ke zvolené kapitole, který najdete v odpovídající knize příběhů. Tam také najdete, jaký odkaz máte přečíst jako první. Od toho okamžiku bude vaše hra probíhat následujícím způsobem:

- 1 Přečtěte nahlas určený odkaz v Knize příběhů a postupujte dle instrukcí.
- 2 Provádějte libovolně následující akce až do okamžiku, kdy vás hra odkáže na konkrétní odkaz v Knize příběhů (v takovém případě ihned postupujte podle bodu 1).
  - **Průzkum lokace:** Umístěte jeden z dostupných **akčních žetonů** na dosud neprozkoumané pole na kartě **plánu lokace** a nahlas přečtěte odpovídající odkaz v **Knize příběhů**.

- **Odpočinek** nebo **soustředění:** pokud již nemáte žádné akční žetony a chcete prozkoumávat **lokaci**, zvolte si, zda chcete odpočívat, nebo se soustředit. Poté vezmete vrchní kartu z odpovídajícího balíčku, nahlas ji přečtete a postupujte dle instrukcí.
- **Řešení hádanek:** V aplikaci si zvolte hádanku, kterou můžete řešit (máte alespoň jednu kartu s odpovídajícím symbolem), a provádějte libovolně dostupné akce (odpovědět, zkontrolovat potřebné karty nebo získat nápovědu).
- **Kombinování karet:** Otevřete nabídku **Kombinování karet** v aplikaci, zadejte čísla karet, které chcete zkombinovat, a přečtěte si výsledek.

**Důležité!** Chcete-li se dovědět, co si vaše hlavní postava myslí o libovolné kartě, zkombinujte její kartu s libovolnou jinou herní kartou (označenou písmenem K).

## Knihy příběhů a odkazy

V závěru prologu najdete upomínku na počáteční odkaz, jímž hra začíná. Každý odkaz je označen číslem, kterému předchází písmeno O – například O-854. Jednotlivé odkazy obsahují popisy událostí, které hlavní hrdina prožívá. Jejich rozložení v **Knize příběhů** je náhodné. Při čtení odkazu se pokud možno neodvíjejte na ostatní odkazy na stejné stránce, abyste si nepokazili zážitek z hraní!

O-008

A

Oltář obklopuje vymří réva, která vypadá jako chapadla. Mezi nimi zahlédneš něco typytivého, pravděpodobně prsten. Soudě podle krvavých skvrn, bude riskantní se k němu dostat.

B

Vežmete si kartu K-156.

Toto je karta výběru. Je zapotřebí si zvolit a přečíst odkaz, který odpovídá vaší volbě, abyste zjistili, co bude následovat.

C

Všechny odkazy v knize vypadají podobně a skládají se ze tří částí: **čísla** A, **textové části** B a **akce** C. Pokaždé, když vám herní efekt sdělí číslo odkazu, naleznete odpovídající odkaz dle čísla v Knize příběhů. Vždy si nejprve přečtete **textovou část**, může obsahovat popisy událostí, nápovědy k hádankám nebo důležité informace, které mohou ovlivnit vaše budoucí rozhodnutí. Poté přečtete postupně všechny **akce** a v daném pořadí je provedte. Tato část v některých případech může být prázdná, to znamená, že v této oblasti nebylo nic k nalezení. Textová část však stále může obsahovat cennou nápovědu k tomu, jak postupovat dále.

Pro snadnější orientaci v **Knihách příběhů** je na kraji každé stránky knihy zobrazen výpis čísel všech odkazů, které se na dané stránce nacházejí.

## Lokace

Prozkoumáním **karet lokací** budete objevovat nové hádanky, předměty a části příběhu. Odkaz přidávající novou lokaci vždy v části, kde jsou popsány **akce**, uvádí, které karty lokací si máte vzít. Obvykle si současně s nimi budete brát také karty plánů lokací a akční žetony (o akčních žetonech se dovíte více v kapitole **Průzkum lokací**).

Pokud nedostanete jiné instrukce, tak vždy karty berte z odpovídajícího balíčku a ihned je otočte lícem vzhůru.

Poté následujte instrukce zmíněné v daném odkazu a umístěte karty lokací na stůl tak, aby odpovídaly znázornění na kartě plánu lokace. Každá lokace je rozdělena mřížkou na několik čtverců, tzv. „polí“. Lokace je nyní nachystaná a připravena k prozkoumávání.



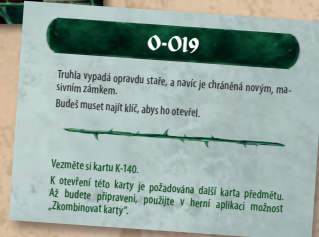
**Pozor!** Vaše rozhodnutí ovlivní, které lokace během hry navštívíte. Během jedné hry není možné navštívit všechny lokace ve hře!

## Průzkum lokací

**Důležité!** Při rozhodování o dalším postupu doporučujeme vždy pečlivě prozkoumat karty lokací.

Jakmile se rozhodnete pole prozkoumat, položte na odpovídající pole na **kartě plánu lokace** jeden **akční žeton** a přečtěte odkaz, jehož číslo je na poli znázorněno. Během průzkumu můžete získat jednu či více **herních karet**.

K-003	A	B	C	D	E
1	0-014	0-012	0-020	0-015	
2	0-004	0-008	0-001	0-021	
3	0-013	0-007	0-019	0-022	

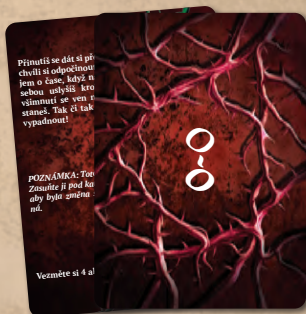


Často se bude stávat, že nebudete mít dostatek akčních žetonů k tomu, abyste prozkoumali každý kout každé lokace. Nemusíte se však obávat, ne všechna pole vyžadují důkladné zkoumání. Proto je důležité pečlivě zvažovat, zda pole za prozkoumání stojí, nebo nestojí. Pokud vám akční žetony dojdou, můžete si dobrat kartu **odpočinku** nebo **soustředění**, pokud v balíčku ještě nějaké zbývají.

**Důležité!** Pokud při přechodu do nové **lokace** ještě máte zbývající **akční žetony**, neodkládejte je, pokud vás k tomu nevyzve **Kniha příběhů!** Pokud vás **Kniha příběhů** vyzve k dobrání **akčních žetonů**, prostě je přidejte k těm, které už máte.

## Karty odpočinku a soustředění

Díky kartám **odpočinku** a **soustředění** můžete pokračovat ve hře, i když vám dojdou **akční žetony**. Kdykoliv budete chtít prozkoumat další pole (nebo provést jinou akci, která vyžaduje odložení akčních žetonů) a nebudete mít dostatek akčních žetonů, musíte si dobrat horní kartu buď z balíčku **odpočinku**, nebo z balíčku **soustředění**, přičíst ji a postupovat podle instrukcí (včetně malého textu ve spodní části karty). Můžete se vždy rozhodnout, zda chcete, aby vaše postava odpočívala, nebo se soustředila. Při rozhodování však myslíte na možné důsledky pro stav vaší postavy.



V horní části karet **odpočinku** nebo **soustředění** je krátký příběh a ve spodní části je popsán efekt, který musíte provést v uvedeném pořadí. Tyto karty jsou zároveň i **kartami úprav** (více se o nich dovíte v kapitole **Karta postavy a karty úprav** na straně 6).

Pamatujte, že každá kapitola má vlastní balíčky karet **odpočinku** a **soustředění**. Na začátku každé kapitoly vraťte všechny nepoužité karty z těchto balíčků náležících k předchozí kapitole zpět do krabice a vezměte si balíčky náležící k odpovídající kapitole:

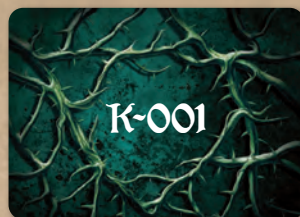
- Prolog: O-0 a S-0.
- Kapitola 1: karty O-10 až O-12 a karty S-10 až S-12.
- Kapitola 2: karty O-20 až O-22 a karty S-20 až S-22.
- Epilog: karty O-30 a S-30.

Karty odpočinku a soustředění používejte s rozmyslem! Pokud jich použijete příliš, může to negativně ovlivnit průběh vašeho dobrodružství a také to, jak skončí!

**Pozor!** Pokud máte dostupný alespoň jeden akční žeton, nemůžete si dobrat karty odpočinku ani soustředění.

## Herní karty

Během hry vás text odkazu z Knihy příběhů nebo jiné herní karty mohou instruovat, abyste si dobrali některou z **herních karet** (značených písmenem K a číslem). Poté, co si danou kartu doberete, ihned ji otočte lícem vzhůru, provedte na ní uvedené instrukce a položte ji na stůl v dosahu všech hráčů. Karta zůstává lícem nahoru na stole, dokud vám instrukce v Knize příběhů neřeknou, že ji máte odstranit (obvykle po jejím použití). Na konci každé kapitoly vám Kniha příběhů řekne, které karty máte odstranit. Ostatní karty vám zůstanou do další kapitoly.



Každou **herní kartu** můžete zkombinovat s ostatními kartami a dovědět se tak nové informace nebo získat přístup k části příběhu, který byste jinak neměli. Více informací o kombinování karet najdete v kapitole **Kombinování karet** na straně 7.

V balíčku **herních karet** můžete najít tyto druhy karet:

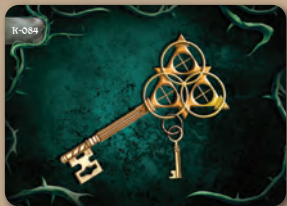
## Karty hádanek

Tyto karty jsou v pravém dolním rohu označeny symbolem. Každá hádanka se skládá z jedné nebo více karet. Pro lepší přehlednost doporučujeme, abyste karty se stejnými symboly sdružovali vedle sebe.



## Karty předmětů

Karty předmětů dobře poznáte podle pozadí karty a ilustrace předmětu. **Předměty využijete v průběhu hry** – některé z nich využijete v jiných lokacích, či dokonce v jiných kapitolách. Při kombinování předmětů s jinými herními kartami můžete získat nové předměty nebo získat přístup k části příběhu, který byste jinak neměli. Ale stejně jako v reálném životě i ve hře můžete některé předměty ztratit nebo je rozbit.



## Karta postavy a karty úprav

Karta postavy a karty úprav jsou speciálními kartami, které určují statistiky vaší postavy. Vždy jsou svislé a v pravé části karty jsou uvedeny čtyři údaje nebo jejich úprava. Všechny karty úprav mějte během hry vsunuté pod kartu postavy, abyste viděli, jaká je aktuální hodnota vašich statistik. Můžete pokračovat ve hře i v případě, že se některá ze statistik během hry dostane na zápornou hodnotu – ovlivní to však váš příběh.



**Důležité!** Karty úprav zasunuté pod kartu postavy můžete stále kombinovat s jinými kartami. Takto se můžete některých karet úprav zbavit nebo získat nové.

## Karty plánů lokace

Na těchto kartách je vždy znázorněna zmenšená ilustrace lokace a mřížka, která je shodná s mřížkou na **kartě lokace**. Při prozkoumávání lokace budete na kartu **plánu lokace** umisťovat **akční žetony**. Karty plánů lokací obvykle získáte současně s kartami lokace a podle nich poznáte, jak máte karty lokace rozložit na stole.



**Důležité!** Jedna herní karta může náležet k více druhům karet. Například předmět může být současně hádankou nebo kartou úpravy. V takovém případě se s kartou pracuje, jako by patřila ke všem těmto druhům karet.

## Hádkanky a aplikace

Jednotlivé hádkanky se ve hře skládají především z herních karet, mohou však obsahovat i jiné herní prvky. Každá hádanka se vždy skládá z alespoň jedné herní karty (označené symbolem v pravém dolním rohu). Odpovědi na hádkanky musíte vkládat do aplikace.

Některé hádkanky jsou klíčové pro postup v příběhu, ostatní vám mohou pomoci jiným způsobem. Proto se nemusíte bát postupovat v příběhu dále a nechávat některé hádkanky nevyřešené – hra vám nedovolí pokračovat, dokud nevyřešíte ty hádkanky, které jsou pro příběh klíčové.

Aplikace kontrolující odpovědi na hádkanky je k dispozici jako internetová stránka, na niž můžete snadno přistupovat i z mobilního zařízení. Stránka funguje také offline, takže stačí stránku jednou navštívit a poté ji můžete využívat bez přístupu k internetu.

Aplikaci naleznete na stránce:  
<https://app.escape-ales.com>



Na stránce si nejprve zvolte hru *Potomci lesa* (Children of Wyrmswoods) a poté zvolte jazyk odpovídající vaší hře.

Hlavní nabídka v aplikaci znázorňuje symboly všech hádanek ve hře a také tlačítka kombinování karet. Kdykoliv najdete novou kartu hádanky, měli byste si symbol zvolit v aplikaci a ověřit, kolik karet potřebujete k vyřešení hádanky.

**Důležité!** Všechny akce, které v aplikaci provádíte, vás nestojí akční žeton ani nemají žádný dopad na průběh hry. Můžete tedy aplikaci a nápovědy v ní využívat bez postihu dle libosti.

## Hádkanky

Nabídka hádkanky je tvořena třemi částmi: polem pro vložení odpovědi, potřebnými kartami a nápovědou.

- A Pole pro vložení odpovědi:** Do tohoto pole zapíšete odpověď na zvolenou hádkanu. Počet znaků pro jednotlivé odpovědi je rozdílný. Pokud je v poli pro odpověď místo na tři znaky, znamená to, že odpověď na hádkanu je složená právě ze tří znaků (písmen nebo číslic). Po vložení správné odpovědi vám aplikace sdělí číslo odkazu z Knihy příběhů, který si máte přečíst.



Někdy může být poblíž pole pro zadání odpovědi i tip týkající se formátu zadávání odpovědi. Tento tip nemá na řešení hádkanky vliv. Pomáhá vám jen ujasnit si, jakým způsobem máte odpověď zadat.

- B Potřebné karty** – Zvolením této možnosti se dovíte, kolik karet a případně jaké další herní komponenty potřebujete k rozluštění dané hádkanky. Tuto možnost nemusíte volit a můžete se řídit logickým úsudkem. Pamatujte však, že k úspěšnému vyřešení hádkanky potřebujete získat všechny potřebné karty.



- C Nápověda** – Zvolením této možnosti se dostanete do nové nabídky. Zde naleznete tlačítko **Získat nápovědu**. Jeho zvolením vždy obdržíte radu ohledně řešení hádkanky. Nápověď je u každé hádkanky několik. Po několika nápovědách se tlačítko **Získat nápovědu** změní na **Prozradit řešení**. Zvolením této možnosti získáte řešení hádkanky. Tuto možnost byste měli volit až jako krajní řešení. Využití této možnosti nemá pro vaši hru žádné negativní následky.



## Kombinování karet

V nabídce **Kombinování karet** najdete dvě pole pro zadání čísel herních karet, které chcete zkombinovat. „K“ je již předvyplněné, takže zadáváte pouze číslo karty. Aplikace vám sdělí, jakou akci nebo jakou informaci jste zkombinováním karet získali. Pořadí karet není důležité. Můžete kombinovat libovolné herní karty – nezáleží, zda se jedná o kartu **předmětu**, kartu **úprav** nebo kartu **postavy**.



## Konec hry

Hra může mít v závislosti na vašich rozhodnutích různý průběh a také různá zakončení. Vaše rozhodnutí v kapitole (a také v předchozích kapitolách) určí, jaký konec bude mít. Epilog je výrazně kratší než ostatní kapitoly a skončí jedním z mnoha způsobů. Konec epilogu závisí na mnoha rozhodnutích, která během celé hry učiníte.

## Uložení hry

Hraní můžete kdykoliv přerušit a pokračovat v příštích dnech. Abyste si zaznamenali, kam jste ve hře dospěli, vyplňte tabulku na konci Knihy příběhů s právě rozehranou kapitolou. Každá kniha příběhů obsahuje příběh trvající několik hodin, takže doporučujeme ukládat hru po dokončení kapitoly.

Pokud hru přerušíte po dokončení první nebo druhé kapitoly, nezapomeňte si získané karty uložit stranou. Pokud hrajete jednu kapitolu v průběhu několika herních sezení, můžete si získané karty ukládat do krabice do menší přihrádky pod kartami lokací. Odstraněné herní karty nebudete již více potřebovat, takže není nutné je vracet do balíčku herních karet.

Při pokračování rozehrané hry zkrátka postupujte podle informací zaznamenaných v tabulce. Doporučujeme, abyste hru přerušovali pouze na konci kapitoly nebo po opuštění lokace. Nebudete si tak muset složité zaznamenávat podrobnosti ohledně nevyřešených hádanek.

## Rozdíl oproti předešlým hrám

Jsmo velice rádi, že jste se rozhodli zahrát si i další únikový příběh! Níže najdete informace, které stačí zkušeným hráčům únikových příběhů k tomu, aby mohli začít bez zbytečného zdržování hrát tuto hru. Všechna ostatní pravidla, která znáte z předchozích únikových příběhů, zůstávají beze změn!

- A** Karty zkázy jsou nyní nahrazeny kartami odpočinku a soustředění. Stejně jako karty zkázy vám přidávají akční žetony, ale na hru mají jiný vliv. Pokud potřebujete získat další akční žetony, můžete se rozhodnout, jestli vaše postava bude odpočívat, nebo bude ignorovat svoji únavu a pokusí se soustředit.
- B** Ve hře jsou dva nové druhy karet – karta postavy a karty úprav. Na straně 6 jsou tyto karty popsány podrobně.
- C** Na rozdíl od Procitnutí je tato hra rozdělena do několika kapitol, z nichž každá má své vlastní balíčky karet soustředění a odpočinku. Na straně 5 najdete seznam karet pro jednotlivé kapitoly.
- D** Hra se skládá ze tří částí pojmenovaných jako kapitoly. Těmito kapitolami musíte projít v určeném pořadí. Ujistěte se, že máte správné karty odpočinku a soustředění pro danou kapitolu.
- E** Hra neobsahuje **karty východů**, **karty stavů** ani **karty s podmínkou**.
- F** V této hře je nová mechanika **kombinování karet**. To je dostupné v aplikaci a funguje stejně jako v klasických klikacích počítačových hrách. Více o kombinování karet najdete na straně 7 a poté vám už nic nebrání objevovat libovolné kombinace!
- G** Všechny karty bez symbolu hádanky vám zůstávají napříč všemi kapitolami, pokud nedostane pokyn k jejich odstranění.

## Tvůrci hry

### Únikové příběhy: Potomci lesa

**Autoři hry:** Jakub Caban, Bartosz Idzikowski

**Vývoj hry:** Małgorzata Mitura

**Knihy příběhů:** Jakub Caban

**Překlad a ostatní texty:** Błażej Kubacki

**Ilustrace:** Jakub Fajtanowski, Aleksander Zawada

**Grafická úprava a DTP:** Bartosz Idzikowski,

Agnieszka Kopera, Katarzyna Młynarczyk

**Vývoj aplikace:** Tomasz Lipka-Bartosik

**Pravidla hry:** Jakub Caban, Bartosz Idzikowski,

Małgorzata Mitura, Błażej Kubacki

**Testeři:** Bartosz Idzikowski, Małgorzata Mitura,

Weronika Rędziniak, Jakub Caban, Rainer Åhlfors

**Jazyková úprava:** Weronika Rędziniak, Rainer Åhlfors

### VELKÉ PODĚKOVÁNÍ

**všem testerům, kteří tuto hru testovali online,  
navzdory komplikacím způsobeným problémy  
spojenými s nemocí COVID-19:**

Anna Mitura, Maciej Mitura, Andrzej Mitura, Hanna Kwaśniewska,  
Tomasz Lipka-Bartosik, Marcelina Podnietrzańska,  
Ewa a Krzysztof Maj, #Ciszaki Ania&Michał,  
Magda a Tomek Stańczak, Aneta a Marcin Bernaciak,  
Ola a Mateusz Łaciński, Katarzyna Duda, Maciej Adamkowski,  
Elżbieta Dudkiewicz, Paweł Gibalski, Michał Barycki, Michał Balcerek,  
Karolina Wiatrzyk, Marcin Motowidło, Paulina Polańska, Kostek,  
Kobzik a Karol, Dajczaki, Weronika Rędziniak, Krzysztof Świątkowski,  
Grzegorz Cholewa, Asia a Marysia, Ziemowit Żwirbliński,  
Justyna Śnieżek a Bartłomiej Kielak – „Zagadkowcy”,  
Samanta Mrozek, Maciej Gomółka, Marta Sommerfeld,  
Jan-Fredrik Wahlin, Gilad Yarnitzky, Ireneusz Huszcza,  
deskoherní skupině Game Grid (Lehi, UT).

### Jste nejlepší!

### Board & Dice:

**Produkce:** Andrei Novac

**Výroba:** Aleksandra Menio

**Marketing:** Filip Głowacz

**Obchod:** Ireneusz Huszcza

**Hlavní grafik:** Kuba Polkowski

**Vývoj:** Błażej Kubacki

### REXHRY

**Překlad:** Barbora Vaňková

**Grafická úprava:** Vladimír Smolík a Black Light Studio

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Martin Hrabálek, Jan Březina, Kamil Smola,

Filip X Kroa, Monika Schmidtová a Michal Požárek